KONAMI

ファミリーコンピュータ™

RC846

遊び方



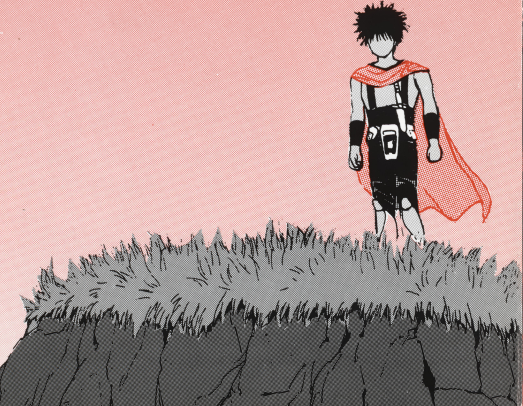
魍魎戦記 MADARA

摩陀羅

遠い昔、
この地にアガルタと呼ばれる神の国があった。
アガルタの神人イニシエたちは人々に知識をもたらし、
人間は文明の恩恵に欲していた。
だが、やがて人間はアガルタから与えられた文明に慢心し、
世は乱れた。
これを憂いたイニシエたちは
アガルタもろとも地中に消え去り文明を滅ぼすことを望んだ。
しかし、これに反対する一部のイニシエは
アガルタを脱出し、アガルタ消失後の人間たちの復興に
協力しようとした。
永い時が流れた。
幾度かの戦乱の後、ウガヤ王朝がこの地を統合し
平穏な時代が続いた。
ところがある日、
東方の大陸フダラクからミロク帝と名乗る巨人が
魍鬼どもを伴って来襲し、
ウガヤ王朝は滅亡する。
新たな支配者ミロク帝は
魍鬼によって人間たちを支配する
暗黒の帝国“金剛国”を建国する。

暗い時代が始まった。
かろうじてミロク帝の支配を逃れていた
イニシエの末裔たち
ヒジュラの村の一つ“ニソの杜”に、
ある日、手足をはじめ身体の八か所が
無惨にもぎ取られた赤子が
蓮の花に乗せられて流れ着く。
ヒジュラの長老タタラ（汰々羅）は
この赤子に
ギミックを装着する手術をおこない
命を救った。
赤子はマダラ（摩陀羅）と名付けられ、
タタラの孫娘キリン（麒麟）と共に
姉弟のように育った。
そして15年後、
平和なニソの杜にも
ついにミロク帝の黒い影が忍び寄ってきた。
本当の身体を取り戻し、
呪われた運命の秘密を探るための
マダラの旅立ちが近づきつつあった。

このたびはコナミの
「魍魎戦記MADARA」を
お買い上げいただきまして、
誠にありがとうございます。
プレイされる前にこの説明書を
お読みいただきますと
より一層楽しく遊べます。
正しい使用法でご愛用ください。



もうりょうせんき
魍魎戦記

MADARA
摩 陀 羅

マダラ

もくじ
目次

ゲーム進行について



キャラクターたちをレベルアップしよう！

パーティー

「マダラ」は冒険の途中で、他の仲間と出会っていきますが、仲間に加えるか加えないかは自由です。出会ったときに必ずしも加えなくても別の機会に再び出会うこともあります。
出会った仲間は、「マダラ」「キリン」を含めて４人まで同行させることができます。(これをパーティーといいます）冒険を進めていく上で色々な人との出会いがあり、その時に応じたキャラクターをパーティーに参加させることが、重要な要素となります。



冒険の途中たくさんの魍鬼たちと出会います。その魍鬼たちと戦うためには、レベルを上げていかなくてはなりません。初めはレベルが低いので、まずは弱い敵と戦って経験値を上げることが大切です。
経験値が上がればレベルも上がり、強く成長していくことができます。

●仲間のタイプ

「マダラ」には、下記の３つのタイプの仲間が登場し、タイプによって使える武器や魔法などが異なります。

ファイター

戦士。戦闘を得意とする。中にはシャーマン魔法（P29参照）や霊術（P27参照）等を使える者もいます。

シャーマン

シャーマン魔法を得意とする霊能力者。ある程度の戦闘もこなせます。

イニシエ

霊術の達人。戦闘はあまり得意とはしません。

死者の復活

ゲーム途中で万一死んでしまっても、あるいくつかの方法で復活し、ゲームに復帰することができます。

タタラ（汰々羅）に会う。

タタラに会いに行き、話をすると復活させてくれます。ただし、この方法は途中から使用できなくなります。

リンネふを使用する。

「リンネふ」（霊術、P27参照）を使用することで、その場で復活させることができます。ただし、復活に失敗する場合もあります。

ヒジュラビト
の家で
治療してもらう。

ヒジュラビトの家へ行き、治療することにより復活できます。ただし、次の季節にどこかの宿屋に配置され、その場での復活はできません。どこの宿屋にいるかは、レインツリーのところで情報を聞くことができます。



マダラ達の紹介

マダラ

赤ん坊の頃、雨の河を流れているところをタタラに拾われ育てられた。手足など五体全てにタタラのつくったギミックを装着した超戦士。このギミックを作動させるには非常に強力な霊力を必要とし、常人には使いこなせない。

汰々羅 タタラ



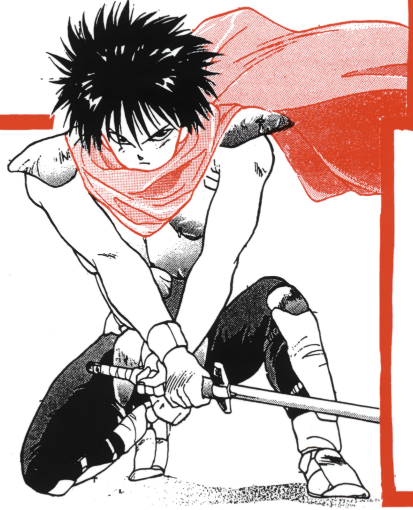
ヒジュラビト（日修羅人）の長。ヒジュラビトの中でも最も優れた錬金術師であり白魔術師であった。マダラの全身にギミックを装着し、マダラを育てた。

キリン 麒麟

摩陀羅



タタラの孫娘としてマダラといっしょに育った。(キリンの方がお姉さんである)ギミック作動のキーになるネックレス“サザナミ”を手に入れることができる。

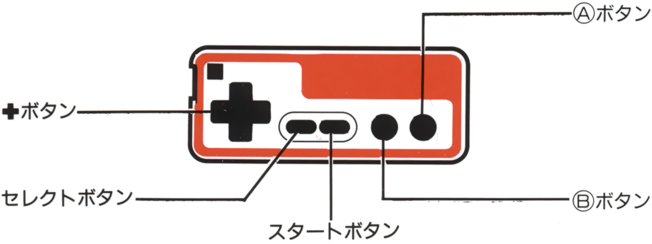


ゲームの進め方

ゲームスタート

タイトルデモが始まり、「PUSH START KEY」の表示でコントローラーのSTARTボタンを押すと、3つのセーブエリアが表示されます。その中のどれか一つを選び、Ⓐボタンを押すと、オープニングデモが始まります。デモ終了後、自動的にゲームが始まります。
また、一度でもセーブをするとエリアを選んだ後に、「スタート」または、「コンティニュー」の選択ができます。続きをする場合には「コンティニュー」を選びます。

コントローラーの使い方



ゲームの終了

このゲームの世界には、「レインツリー」という普通の木より大きな木が数か所あります。その木のところへ行くと画面が変わり、「セーブする」「うらなう」が表示されます。「セーブする」のところへカーソルを移動させ、Ⓐボタンを押すとセーブされます。終了時にファミコン本体のリセットボタンを押しながら、電源を切ってください。

「うらなう」はプレイヤーに、仲間についての情報をくれるコマンドです。（ただし、ゲームの途中までは「うらなう」のコマンドは使用できません。）



✚ボタン

- プレイヤーの移動
- コマンドの選択

Ⓑボタン

- コマンドのキャンセル
- 会話をする
- 調べる

Ⓐボタン

- ウインドウの表示
- コマンドの決定
- 戦闘時の行動変更
- メッセージの送り

コマンドについて

通常時のコマンド

はなす(コマンドメニューにはありません)

話したい人の方向に先頭のキャラクターを向け、その人にピッタリくっついて、Ⓑボタンを押すと画面下にウインドウが現れ、話ができます。



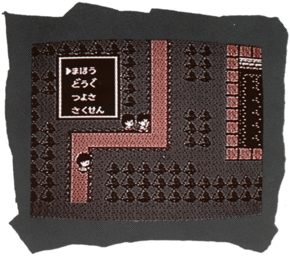
しらべる(コマンドメニューにはありません)

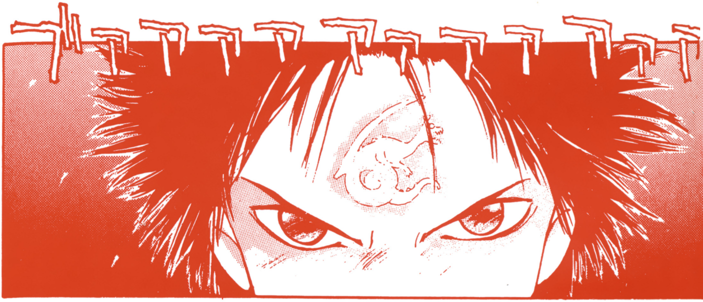
キャラクターの足元を調べたり、宝箱の中を見ることができます。調べたい場所に先頭のキャラクターを持っていき、Ⓑボタンを押すと足元を調べます。(先頭のキャラクターの前に人が接していると、話をしてしまいます。)



コマンドメニューのコマンド―

通常画面時にⒶボタンを押すと、画面左上にウインドウが開いて、「まほう」「どうぐ」「つよさ」「さくせん」の4つのコマンドが表示されます。実行したいコマンドにカーソルを合わせて、Ⓐボタンを押してください。コマンド用の画面に切り替わります。
Ⓑボタンでキャンセルできます。





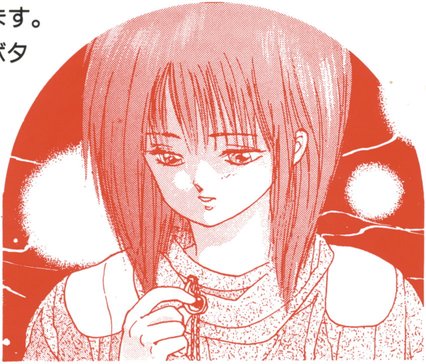
a. まほう（魔法）

「まほう」を選択すると画面が切り替わり、「だれの　れいじゅつをつかいますか」と表示されます。画面左側に現在パーティーに加わっているキャラクターの顔が表示されており、✚ボタンで一人選択します。（カラー部分が指名者）



Ⓐボタンを押すと、そのキャラクターの持っている霊術が右に表示され、「どれを　となえますか」の選択になります。カーソルを合わせてⒶボタンを押せば使用できます。霊術の種類によってはその後、対象キャラクターを選択するものもあります。キャンセルは全てⒷボタンで行なえます。

（霊術に関しては
P27を参照）

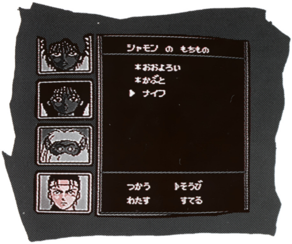


b. どうぐ（道具）

「どうぐ」を選択すると画面が切り替わり、「もちもの」「アイテム」のどちらかを選びます。

●もちもの

「もちもの」は各キャラクターがそれぞれ持っている道具を見るコマンドです。
「だれの　もちものを　みますか」と表示されるのでキャラクターを選び、Ⓐボタンを押します。右欄にそのキャラクターの持ち物が表示されます。持ち物を選ぶと、さらに「つかう」「そうび」「わたす」「すてる」の４つの選択肢が表示され、Ⓐボタンで実行できます。



そうび

現在装備されている物ははずし、されていない物は装備します。(装備している持ち物は、＊印がついています。)装備できる物は「ぶき」「たて」「かぶと」「よろい」各々の中で一つずつしか装備できません。

つかう　わたす

選んだ後に誰に対して行なうか、対象キャラクターを選択します。



●アイテム

「アイテム」を選ぶと、パーティー全体の持ち物を見ることができます。これは、見るだけで、使用したりはできません。

c. つよさ（強さ）

「つよさ」を選択すると画面が切り替わり、「つよさ」「じょうたい」のどちらかを選択します。

●つよさ

「つよさ」は各キャラクターのパラメーターを見るコマンドです。「だれの　つよさを　みますか」と表示されますので、キャラクターを選択してください。



●じょうたい

「じょうたい」を選ぶとパーティー全員のレベル、HP、MP、が表示されます。



●つよさの説明

レベル

魍鬼達と戦い、経験を積むことによってどんどん上がっていきます。レベルが上がると最大HPや最大MPが増え、より強くなります。

HP（ヒットポイント）

生命値。ダメージを受けるとHPは減っていき、0になると死んでしまいます。

MP（マジックパワー）

魔法を使える力。魔法を使うとMPを消費します。

EXP（エクスペリエンス）

経験値。経験値が上がればその値によってレベルも上がり、より成長していきます。

たいりょく

力の強さを表わします。「たいりょく」が上がれば攻撃力も上がります。

すばやさ

戦闘時の身のこなし、すばやさを表わします。

みりょく

「みりょく」が高いほど、安く買物ができます。また、物を高く売ることもできます。

ちえ

この数値が大きいほど、レベルアップ時の最大MPの数値が大きくなります。

こうげきりょく

この数値が大きいほど、攻撃が命中しやすくなり、一回の攻撃で敵により多くのダメージを与えることができます。

ぼうぎょりょく

この数値が大きいほど、敵の攻撃が命中しにくくなり、一回の攻撃で敵から受けるダメージが少なくなります。

ステータス

現在の状態を表わします。何も表示されていない場合（＊＊＊＊＊）は正常です。

も――盲目の状態
ど――毒におかされた状態
み――魅惑状態（仲間同志で争う）
マ――マヒの状態

ゼニー

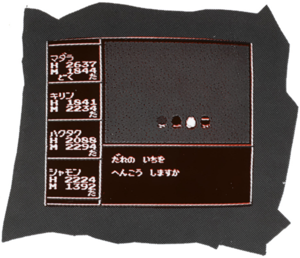
パーティーが持っているお金全ての値です。武器や道具など買うことができます。

d. さくせん（作戦）

「さくせん」を選択すると画面が切り替わり、「たいれつ　へんこう」「さくせん　へんこう」「じかん　せってい」の3つの中から選びます。

●たいれつ　へんこう

「たいれつ　へんこう」を選択すると戦闘画面に変わり、戦闘開始時の隊列を変更することができます。「だれのいちを　へんこう　しますか」と表示されるので、変更したいキャラクターを選んで、位置を動かします。





●さくせん　へんこう

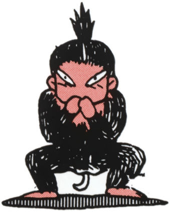
「さくせん　へんこう」を選択すると戦闘開始時の行動命令を変更することができます。変更したいキャラクターを選んで、Ⓐボタンで変更することができます。(行動に関しては、P24参照)



●じかん　せってい

「じかん　せってい」を選択すると１～８までのメッセージスピードを選択できます。これは会話の時に限らず、戦闘時のメッセージにも有効です。





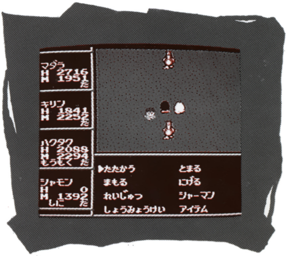
戦闘時におけるコマンド



特別な敵を除きほとんどの場合、敵に出会うと自動的に戦闘になり、敵キャラクターが表示されます。
そしてⒶボタンを押すことにより実際の戦闘へと移ります。

この戦闘はオートが基本となっており、戦闘を開始した状態のままにしておくと、敵を全て倒すか味方が全滅するまで戦いつづけます。他の行動を指定したいときはタイミングよくⒶボタンを押してください。これにより、戦闘を一時中断し、コマンド入力が可能になります。

戦闘を中断させると「だれの　こうどうを　へんこう　しますか」と表示され、パラメーター表示部(画面左側)の名前部分が点滅します。変更したいプレイヤーを選び、Ⓐボタンを押すと8つのコマンドが表示されます。



変更したいキャラクターをカーソルで選び、Ⓐボタンを押します。行動を変更した後は、Ⓑボタンで再び戦闘が開始されます。(Ⓑボタンを押した直前のコマンド変更のみ指示されます。)

たたかう

通常の戦闘で、敵に接近して戦います。

とまる

移動をしないコマンドです。弓などの遠距離攻撃の武器を使用するときに使うと、敵に向かって行かないのでダメージを受けにくくなります。

まもる

守るためのコマンドで、その場に止まっています。敵から攻撃されると自動的に逃げます。

にげる

バトルフィールドから逃げるコマンドです。画面から出ると、そのキャラクターは逃げるのに成功したことになります。一旦画面から出ると、その戦闘において再び戦いに参加することはできません。

アイテム

道具を使用するコマンドです。このコマンドを選ぶとそのキャラクターの持っている道具が表示されます。ここで使用したい道具を選択するとその道具が使用されます。使用する相手の必要なものはこの後に、対象キャラクターの選択を行ないます。(戦闘中に装備を変更することはできません)

れいじゅつ・シャーマン・しょうみょうけい

これらは3つに分かれていますが全て魔法の一種です。カーソルを合わせⒶボタンで選択すると、そのキャラクターが使える魔法が表示されます。使いたい魔法を選んでⒶボタンを押してください。

- **れいじゅつ**…………治療・予防等の魔法
- **シャーマン**…………攻撃などのシャーマンタイプの魔法
- **しょうみょうけい**…攻撃用の特殊な魔法

魔法の中には対象キャラクターを選択するものもあり、その場合は魔法の種類を選んだ後にキャラクターを選びます。
(魔法についてはP27～P30参照)



魔法について

霊術

シュンテンふ 季節を一つ進める。	**ゴウリキふ** ダメージを一定量防ぐ。	**ヨウリキふ** 「ゴウリキふ」を全員にかける。
エンカイふ ダメージを少なくする。	**アシュラふ** 相手に与えるダメージが大きくなる。	**センリふ** 動きが素早くなる。
ジョウカふ 毒・マヒ等の予防。	**ゲダツふ** 戦闘から離脱する。	**セイカンふ** ダンジョンなどからの脱出。
カンライふ 直前にセーブした所へのワープ。	**ショウメイふ** 毒・マヒ等からの回復。	**リンネふ** 死亡したキャラクターの復活。

掌妙勁(しょうみょうけい)

(戦闘時(せんとうじ)のみ使用可(しようか))

シャオロン
敵(てき)を光(ひかり)の玉(たま)で攻撃(こうげき)。

エンロン
シャンロンの強力(きょうりょく)なもの。

シャンロン
シャオロンの強力(きょうりょく)なもの。

フイロン
エンロンを敵全員(てきぜんいん)に行(おこ)なう。

特(とく)に説明(せつめい)のない敵(てき)に関(かん)しては、「縦(たて)・横直線上(よこちょくせんじょう)の敵(てき)」に対(たい)して攻撃(こうげき)を行(おこ)ないます。



シャーマン魔法

（戦闘時のみ使用可）

特に説明のない敵に関しては、「縦・横直線上の敵」に対して攻撃を行ないます。

ソーマのひじゅつ
HPの回復。

さいみん
敵１匹を眠らせる。

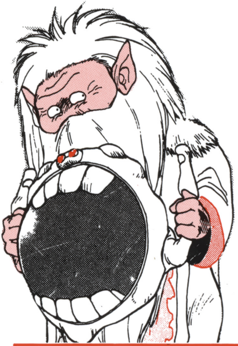
こおりつぶて
敵１匹を氷の粒で攻撃。

どくのやいば
敵１匹に毒を浴びせる。

たつまき
敵１匹を竜巻で攻撃。

しずけさ
敵１匹を呪文不能にする。

いかづち
敵１匹に雷を落とす。



あんこくのきり
敵1匹を盲目にする。

ほのおのかべ
敵1匹を炎で攻撃。

まぼろし
敵1匹を魅惑状態(味方同志で争う)にする。

ひょうが
画面上の敵全員に氷の粒で攻撃。

かなしばり
敵一匹をマヒさせる。

のろいのびほう
敵一匹のHPを半分にする。

かえんじごく
画面上の敵全員を炎で攻撃。

らいじんのきば
画面上の敵全員に雷を落とす。

りゅうせい
画面上の敵全員に流星を降らせて攻撃。

村や町の様子

村や町では冒険の手助けとなるいろいろなお店があります。また、出会った人たちと会話をすれば、きっと役に立つ情報を教えてくれるでしょう。
また、船の乗り降りは港のある村や町でないとできません。

一般の店

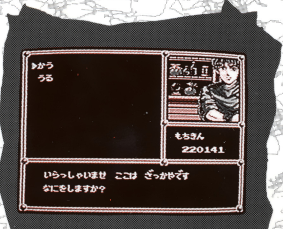
Ⓑボタンでキャンセルしたり、お店を出ることができます。

武器屋 様々な武器や防具を売っている店です。武器には剣、斧、槍、弓があり、防具には鎧、兜、楯があります。

▼武器屋



▼雑貨屋



雑貨屋　ソーマなど道具を売っている店です。すでに持っている道具を売ることもできます。(売れない物もあります)

宿　屋　休息と仲間の入れ替えができます。休息するとHPとMPが最高値になります。また、すでに登場したキャラクターが宿屋にいれば、仲間に入れることができます。

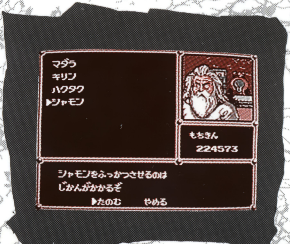
仕立屋　防具以外の一般の服を売っています。

ヒジュラビト　呪いを解いたり、死者の復活、治療をします。死者の復活は無料ですが、復活させたキャラクターはパーティーから離れ、次の季節にどこかの宿屋に再配置されます。

▼宿屋



▼ヒジュラビト



定期巡回市の店

定期巡回市は、季節ごとに、ある特定の町で開かれています。

アリーナ　魍鬼と戦い、勝てば賞金が、負ければ参加料がもらえます。ただし、同じ季節に2回以上参加できません。

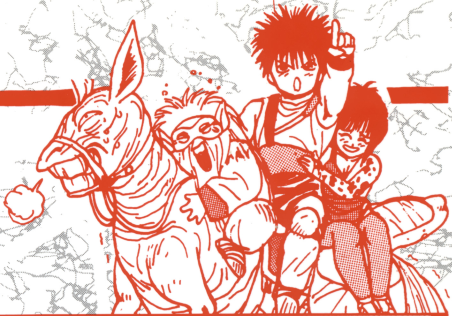
武術道場　キャラクターの「たいりょく」を上げてくれます。ただし、同じ季節に2回以上訓練を受けることはできません。

▼アリーナ



▼武術道場





魔法学校　キャラクターの「ちえ」を上げてくれます。ただし、同じ季節に2回以上訓練を受けることはできません。

雑貨屋　ここの雑貨屋は、一般の店に置いていない物を売っています。

▼魔法学校



▼雑貨屋



武器・道具・アイテム



ここでは手に入る武器や道具をいくつか紹介します。これ以外にも多くの武器や道具があります。

F▶ファイター
S▶シャーマン
I▶イニシエ

武器・剣

〈装備できるタイプ〉

	F	S	I
ナイフ	○	○	○
つるぎ	○		
カスミのけん	○	○	○
ホウオウのけん	○	○	○
シオンのけん	○	○	○
ヤシャのけん	○	○	

武器・斧

	F	S	I
いしおの	●	●	●
トマホーク	●	●	●
カマイタチのおの	●	●	

武器・槍

	F	S	I
やり	●	●	●
ながやり	●	●	●
キモンのやり	●		●

武器・弓

	F	S	I
ゆみ	●	●	●
おおゆみ	●	●	●
フロナのゆみ		●	●

F ▶ ファイター
S ▶ シャーマン
I ▶ イニシエ

服・鎧

	〈装備できるタイプ〉F	S	I
よろい	○	○	○
おおよろい	○	○	
クビラのよろい	○	○	○
シャトラのよろい	○	○	○

服・ギミックスーツ

	F	S	I
リキオウのスーツ	○		
カイオウのスーツ	○		
ライオウのスーツ	○		

服・服

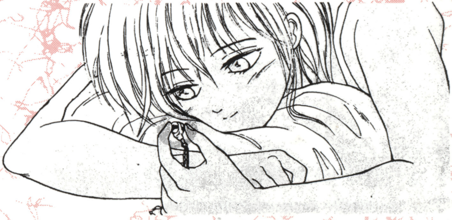
	F	S	I
たびびとのふく	○	○	○
まいこのふく	○	○	○

兜(かぶと)

	F	S	I
かぶと	●	●	
ルビコンのかぶと	●	●	
ムジャクのかぶと	●	●	

楯(たて)

	F	S	I
たて	●	●	●
カリダのたて	●	●	●
さばきのたて	●	●	



ソーマ（薬）

ソーマ（薬）	〈効果〉（こうか）
あかのソーマ	HPの回復
あおのソーマ	MPの回復
きいろのソーマ	毒の回復
みどりのソーマ	マヒの回復
むらさきのソーマ	魅惑の回復
みずいろのソーマ	HP，MPの回復
はいいろのソーマ	盲目の回復
しろのソーマ	全回復

アイテム

バラモンのうでわ	HP，MPの回復（移動時）
バトルギミック	マダラのみ所持
さざなみ	バトルギミックに必要（キリンのみ所持）
カバラのまきもの	魔法の「しずけさ」と同じ効果

〈効　果〉(こうか)

きんのかぶとむし	敵のすばやさ半減
じおのコイン	ダンジョン脱出
やまびこのかね	魔法の「まぼろし」と同じ効果
ぶどうしゅ	魔法の「さいみん」と同じ効果
たましずめのふえ	魔法の「しずけさ」と同じ効果
ブラフマーのまなこ	落とし穴に落ちない
すいしょうのたま	HPの回復率の増加
マニのほのお	呪いを解く
コブラのきば	魔法の「どくのやいば」と同じ効果
たつまきのたね	魔法の「たつまき」と同じ効果
めくらまし	魔法の「あんこくのきり」と同じ効果
みえないくさり	魔法の「かなしばり」と同じ効果
かぜのふういん	魔法の「ゲダツふ」と同じ効果

マダラようごろく
摩陀羅用語録

ヒジュラ　どこの国にも属さない自由の民。錬金術を生業とする。アガルタ消失時、これに異を唱え脱出した人々の子孫といわれる。

イニシエ　アガルタの秘儀精通者。すべての知識を統合するアガルタにあっても特に優れた者のみがこの位階に達することができる。

シャーマン　霊能力者。王家の血筋の女性たちに特にその能力が伝わることも多い。精霊をあやつり異界と交信することができる。

チャクラ　人間の身体の中に存在する8か所の超エネルギーの源。マダラはこのチャクラのあった場所を魍鬼に奪われている。

掌妙勁 チャクラから発生する気を球状に固め相手にたたきつける独特の武術。

アガルタ 有史以前に存在し人間に文明の恩恵を与えた超古代国家。大洪水とともに地中に消えた。

ウガヤ王朝 金剛国建国以前にこの地を統治した王朝。王は代々ウガヤ王の名を名乗る。ミロク帝によって滅ぼされた。

フダラク大陸 ウガヤ王朝と対立するミロク一族が統治する大陸。ウガヤ時代を通じて何度かフダラクの来襲が繰り返された。

ギミック ヒジュラによって開発された義手義足の類。マダラのギミックはそれに様々な武器を仕込んだ戦闘用のもの。

ソーマ国 ウガヤ朝時代に存在した辺境7か国の一つ。仙薬ソーマの元となる薬草を栽培する医術国家だった。

ホウライ国　ウガヤ王朝に帰属することをよしとしなかった辺境7か国の盟主。伝説の魔神を王城炎の回廊に祀る。

オロチ族　初代ウガヤ王の家系。初代ウガヤ王は王位を他部族に譲り自ら辺境にホウライを建国した。それ故彼らは誇り高き一族なのだ。

蒼炎・颶風　炎の回廊に眠る2体の超戦士。真の王の声によってのみ覚醒し、これに仕えるという伝説が残されている。

須弥山　かつてアガルタが存在したといわれる場所。普段は霧に隠れその姿を見せない霊山である。

天の都　須弥山につくられたミロク帝の王城。かつてはウガヤ王朝の宮殿があった場所でもある。

レインツリー　ヒジュラの村に一本ずつある聖なる宇宙樹。この樹が中継地点となってヒジュラたちは思念波をとばし交信する。

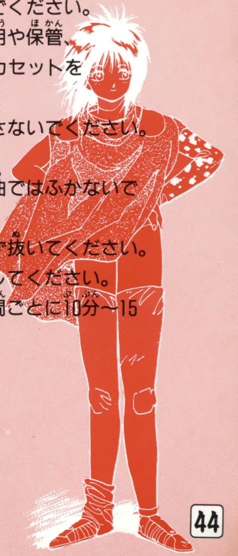
メモリーバックアップ機能つきカセットの注意

このカセット内部には、ゲームの途中経過をメモリー（記憶）しておくバックアップ機能があります。ファミコン本体のリセットスイッチを押しながら電源スイッチをOFFにしてください。メモリー内容がSAVEした所までバックアップされます。正しく操作しないと、メモリーの内容が消えることがあります。
なお、次の注意をお守りください。

1. カセットを交換する時は、必ず電源を切ってください。
2. むやみに電源スイッチをON・OFFしないでください。
3. 精密機械ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショックを避けてください。また絶対にカセットを分解しないでください。
4. 端子部に手をふれたり、水に濡らすなど、汚さないでください。故障の原因になります。
5. シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油ではふかないでください。
6. 使用後はACアダプターをコンセントから必ず抜いてください。
7. テレビ画面から、できるだけ離れてゲームをしてください。
8. 長時間ゲームをする時は、健康のため約2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。

※シャープのC1ではご使用になれません。

画面に一部チラツキがありますが、
特にゲームに支障はありません。



マルカツ勝ファミコンからのお知らせ

㊙ファミコン(角川書店)'89年魍鬼12号で募集した"ゲーム版「MADARA」オリジナル魍鬼"の採用作品は下記のとおりです。1万通を越す応募の中から厳しい審査をへて選ばれた36作品です。おめでとう! 採用作品の考案者には㊙ファミコン編集部から賞金として5000円が贈られます。
なお、ゲーム上では、名称や設定に多少のアレンジが加えられた作品もあります。(魍鬼名の後のカッコの中にあるのが応募時の名称です)。
これからも㊙ファミコン連載中のコミック版「MADARA」をヨロシクお願いします。

㊙ファミコン編集部

- アウフレーヌ/神奈川県・樽見　晃
- アクジャラキ/京都府・木下智晶
- カゲオウマダラ/北海道・伊藤　裕
- ガラウ/高知県・武市　証
- キタロギガ(フヨウキ)/東京都・桑原真二
- キョウシュギョ/北海道・山下智子
- ギョクガンキ/神奈川県・豊田芳一
- ゴオスト/栃木県・大沢　健
- ゴズタイテイ/北海道・加藤豊晃
- コダマ/東京都・雨森又司

- サンドラ／島根県・山本　優
- ジガシュマ(サソリジガシュマ)／神奈川県・女池真一
- ジャキマジン／長野県・大野正幸
- ジャセイオウマ／広島県・溝口裕也
- ジャミラ／茨城県・井沢有紀子
- ジャモウキ／東京都・JasonⅡ
- ジュガバ(ジュガバタイシ)／東京都・森　淳
- ゼンマリョク(ゼンマリョクシャ)／大阪府・HMAN
- ゾウム(ドクジャゾウム)／茨城県・本田　仁
- バズ／愛知県・野口卓志
- ハマラリュウキ／長崎県・臂　茶一
- ビコクチョウマ／愛媛県・神ノ明日香
- ビショウガウ／愛知県・健康食品
- ヒンズー／東京都・森　淳
- フラウガ／北海道・佐藤彰彦
- ヘッド(ブラックドラゴンヘッド)／千葉県・名前なし
- マアクスイラ／東京都・藤井孝紀
- マギオーニ(マヨウキ)／福島県・長谷川学
- モサ／北海道・池田健次
- ユミル／岡山県・明石玲奈
- ヨダケオキナ／神奈川県・折田貴弘
- ライフウカサツキ／愛知県・宮崎秀亜
- ラミア／千葉県・吉岡康行
- リュウライブテイ／神奈川県・樽見　晃
- ロウジュウダ／神奈川県・にゃんた
- ロクジャキョウ／兵庫県・中村陽史

※アイウエオ順



コナミ株式会社

〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25　TEL. 03-264-5678(代)
〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23-18　TEL. 06-334-0335(代)
〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2-9　TEL.011-232-3778(代)
〒810 福岡市中央区天神2丁目8-30　TEL.092-715-2367(代)

コナミ・テレホンサービス

【北海道地区】札幌 011(851)3000
【東 北 地 区】青森 0177(22)5731
　　　　　　　秋田 0188(24)7000
【関 東 地 区】東京 03(262)9110
【北 陸 地 区】新潟 025(229)1141
【関 西 地 区】大阪 06(334)0399
【四 国 地 区】松山 0899(33)3399
【九 州 地 区】福岡 092(715)8200
　　　　　　　大牟田 0944(55)4444
　　　　　　　鹿児島 0994(72)0606